©CAPCOM CO., LTD. 2008. ALL RIGHTS RESERVED.

SICHERHEITSHINWEISE

• Diese Disc enthält Software für das PLAYSTATION®3-System. Verwenden Sie diese Disc niemals mit einem anderen System, da dieses sonst beschädigt werden könnte. • Diese Disc entspricht ausschließlich den Spezifikationen für PLAYSTATION®3 in den PAL-Ländern. Sie kann nicht auf Systemen mit anderen Spezifikationen für PLAYSTATION®3 verwendet werden. • Lesen Sie sich die PLAYSTATION®3-Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um eine fehlerfreie Handhabung des Systems zu gewährleisten. • Legen Sie diese Disc immer mit der zu lesenden Seite nach unten in Ihr PLAYSTATION®3-System ein. • Berühren Sie nie die Oberfläche der Disc. Greifen Sie sie immer an den Seiten. • Vermeiden Sie Schmutz und Kratzer auf der Disc. Wenn Schmutz auf die Oberfläche kommt, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen trockenen Tuch sauber. • Bewahren Sie die Disc niemals in der Nähe von Wärmequellen oder feuchter Umgebung auf und setzen Sie sie keinem direkten Sonnenlicht aus. • Verwenden Sie keine beschädigten oder deformierten Discs oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.

GESUNDHEITSWARNUNG

Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum. Legen Sie eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Unterbrechen Sie das Spielen, wenn Schwindelgefühle, Übelkeit, Müdigkeit oder Kopfschmerzen auftreten. Bei einigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichtfrequenzen, flackernden Lichtquellen oder geometrischen Formen und Mustern ausgesetzt sind. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Befragen Sie Ihren Arzt, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden, bevor Sie dieses Spiel spielen. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf, sollte eines der folgenden Symptome beim Spielen auftreten: Sehstörungen, Augen- und Muskelzucken, Bewusstseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen und Krämpfe.

RAUBKOPIEN

Die unautorisierte Vervielfältigung des gesamten Produkts oder einzelner Teile und die unerlaubte Verwendung von eingetragenen Warenzeichen sind strafbare Handlungen. Raubkopien schädigen den Konsumenten und seriöse Entwickler, Publisher und Einzelhändler. Wenn Sie den Verdacht haben, dass es sich bei diesem Produkt um eine Raubkopie handelt, oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßig kopierte Produkte haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundenservice. Die Nummer finden Sie auf der Rückseite dieses Software-Handbuchs.

ALTERSEINSTUFUNGSSYSTEM PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION (PEGI)

Das PEGI-Alterseinstufungssystem schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BEACHTEN SIE BITTE, dass sich diese Angaben nicht auf die Schwierigkeit der Spiele beziehen. Aus drei Teilen bestehend ermöglicht PEGI Eltern und anderen Käufern von Spielen für Kinder der jeweiligen Altersgruppe entsprechend eine wohl bedachte Wahl zu treffen. Beim ersten Teil handelt es sich um die Alterseinstufung:

Der zweite Teil besteht aus Symbolen, die die Art des Spielinhalts beschreiben. Abhängig von der Art des Spiels kann es sich um mehrere Symbole handeln. Die Alterseinstufung des Spiels ist vom Inhalt abhängig. Folgende Symbole werden verwendet:

Der dritte Teil ist ein Symbol, das anzeigt, ob ein Spiel online gespielt werden kann. Dieses Symbol darf nur von Onlinespiel-Anbietern verwendet werden, die sich dazu verpflichtet haben, bestimmte Standards wie den Schutz von Minderjährigen in Onlinespielen einzuhalten:

Weitere Informationen finden Sie unter:
http://www.pegi.info

Auf der Rückseite dieses Handbuchs finden Sie die Nummern für den Kundenservice.

SYSTEMSOFTWARE AKTUALISIEREN

Nähere Details dazu, wie Sie die Systemsoftware für das PLAYSTATION®3-System aktualisieren können, finden Sie unter eu.playstation.com/ps3 oder in der Kurzanleitung des PS3™-Systems.

KINDER- UND JUGENDSCHUTZ

Dieses Produkt besitzt verschiedene auf dem Inhalt der Software basierende Kinder- und Jugendschutzeinstufungen. Diese können Sie für das PLAYSTATION®3-System einstellen, um das Abspielen von Produkten zu verhindern, deren Kinder- und Jugendschutzeinstufung eine höhere als die eingestellte Altersfreigabe erfordert. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung des PS3™-Systems.

Dieses Produkt wurde mit dem „PEGI"-Einstufungssystem bewertet. Die „PEGI"-Einstufungssymbole und -Inhaltsbeschreibungen sind auf der Packung dargestellt (mit Ausnahme der Länder, in denen es eine gesetzliche Regelung gibt). Es besteht die folgende Beziehung zwischen dem „PEGI"-Einstufungssystem und den Kinder- und Jugendschutzeinstufungen:

KINDER – UND JUGENDSCHUTZEINSTUFUNG	„PEGI"-ALTERSEINSTUFUNGSGRUPPE	ALTERSGRUPPE
9	18+	Keine Jugendfreigabe
7	16+	Frei ab 16 Jahre
5	12+	Frei ab 12 Jahre
3	7+	Frei ab 6 Jahre
2	3+	Ohne Altersbeschränkung

EINREICHEN VON BESCHWERDEN

Falls Ihnen während des Spielens online inakzeptables, unangemessenes oder gesetzeswidriges Verhalten irgendeiner Art auffällt, kontaktieren Sie uns bitte unter http://ps3reporting.com

NPEB-00022

NUR ZUM PRIVATEN GEBRAUCH: Diese Software ist nur zum Spielen an autorisierten PLAYSTATION®3-Systemen lizenziert. Jeder unberechtigte Zugriff, und jegliche unberechtigte Nutzung oder Weitergabe des Produktes oder der ihm zu Grunde liegenden Urheberrechte und Warenzeichen ist untersagt. Für alle Nutzungsrechte siehe http://eu.playstation.com/terms. Der WIEDERVERKAUF UND DIE VERMIETUNG der Library programs ©1997-2008 Sony Computer Entertainment Inc., für die Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) eine Exklusivlizenz besitzt, IST UNTERSAGT, SOFERN NICHT ANDERWEITIG VON SCEE AUTORISIERT. Ein Breitband-Internetanschluss und ein PLAYSTATION®Netzwerkkonto sind erforderlich. Das PLAYSTATION®Network unterliegt den Nutzungsbedingungen und steht gegebenenfalls nicht zu Verfügung, siehe http://eu.playstation.com/terms. Spieler unter 18 Jahren bedürfen einer elterlichen Erlaubnis. Nur für den Verkauf in Europa, Nahost, Afrika und Ozeanien lizenziert.

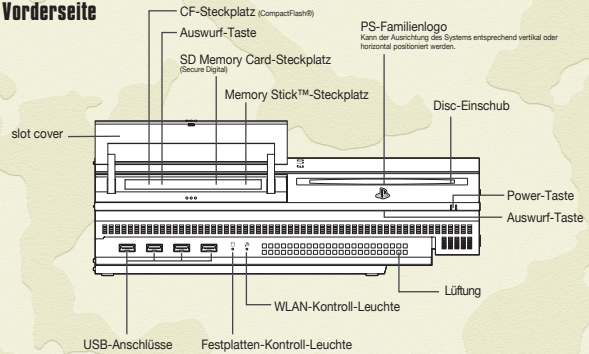
"PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" is a registered trademark of Sony Corporation. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Bionic Commando Rearmed (c) 2008 CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Grin. Made in Austria. All rights reserved.

INHALT

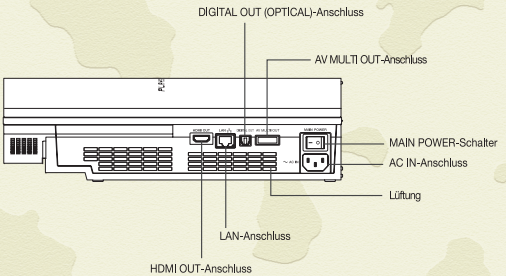
Erste Schritte 2
Vielen Dank 4
Story 5
Spielstart 6
Erkundung des Schlachtfelds 8
Spielsteuerung 10
Spielbildschirme 14
Pick-Ups 15
Waffen 16
Gegenstände 17
Netzwerk 19
Mehrspieler 20
Tipps 23
Mitwirkende 24

ERSTE SCHRITTE

PLAYSTATION®3-System: Vorderseite



PLAYSTATION®3-System: Rückseite



Spielstart: Lesen Sie bitte zunächst die Bedienungsanleitung für das PLAYSTATION®3-Computer-Entertainment-System. Sie enthält Informationen zum Einrichten und Verwenden des Systems und wichtige Sicherheitshinweise.

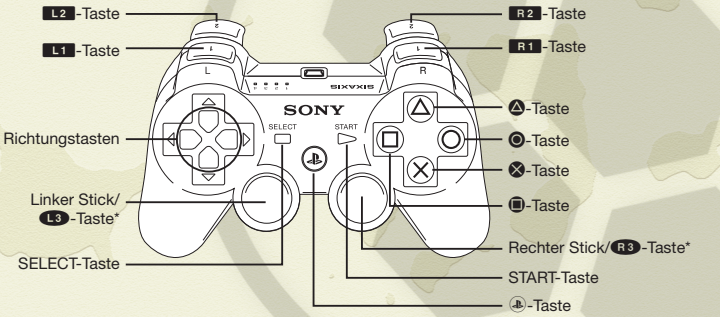
Der MAIN POWER-Schalter (an der Rückseite des Systems) muss eingeschaltet sein. Legen Sie die Devil May Cry 4-Disc mit der beschrifteten Seite nach oben in den Disc-Einschub. Wählen Sie im Home-Menü des PLAYSTATION®3-Systems das Software-Symbol für Devil May Cry 4 aus und drücken Sie die ⊗-Taste. Lesen Sie die Informationen zur Verwendung der Software in diesem Handbuch.

Beenden eines Spiels: Halten Sie während des Spiels die PS-Taste am Wireless-Controller mindestens 2 Sekunden lang gedrückt. Wählen Sie auf dem dadurch geöffneten Bildschirm die Option „Spiel beenden“ aus.

Hinweis Drücken Sie zum Entnehmen der Disc die Auswurf-Taste, nachdem Sie das Spiel beendet haben.

ERSTE SCHRITTE

Verwenden des SIXAXIS™ Wireless-Controllers (für PLAYSTATION®3)



* Die L3-Taste und die R3-Taste werden durch Drücken aktiviert.

Hinweis: Der Controller kann erst verwendet werden, nachdem er beim PLAYSTATION®3-System registriert wurde und eine Nummer zugewiesen bekommen hat. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung des Systems.

Gespeicherte Softwaredaten im PLAYSTATION®3-Format

Softwaredaten im PLAYSTATION®3-Format werden im Festplattenlaufwerk (HDD) gespeichert. Die Daten werden im Spielmenü unter „Gespeichertes Spiel“ angezeigt.

VIELEN DANK

Hallo, lieber Plattform-Fan und Retro-Anhänger! Bei dem Spiel, das Sie gerade erworben haben, handelt es sich in gewissem Sinne um ein historisches Spiel, denn niemals zuvor wurde mit derartiger Hingabe das Remake eines alten Klassikers entworfen. Die Tatsache, dass dieses Spiel überhaupt entstehen konnte und dass Sie es wieder ausgegraben haben, ist schon Beweis genug für den Kultstatus des Plattform-Genres generell, aber auch für Bionic Commando im Speziellen. Das Spielkonzept ist zwar bereits 20 Jahre alt, hat aber nichts von seinem Reiz eingebüßt. Ich bin auf alle Fälle zuversichtlich, dass Ihnen dieses Spiel für viele Stunden große Freude bereiten wird, egal ob Sie ein eingefleischter Fan des Originals sind oder ein Neuling, der zum ersten Mal in die Welt von Bionic Commando eintaucht. Und nun verschwenden Sie nicht noch mehr Zeit mit Lesen, sondern stürzen Sie sich direkt ins Spiel.

Simon Viklund
Creative Director, Grin

Vielen Dank, dass Sie sich für Bionic Commando Rearmed entschieden haben … das Remake eines der besten 2-D-Titel aus unserer CAPCOM-Spiele-Bibliothek. Dies ist ein Spiel von Fans für Fans – schauen Sie also einfach mal auf der Community-Website www.bioniccommando.com vorbei und lassen Sie uns wissen, was Sie denken. Wir wünschen Ihnen fröhliches Schwingen!

Ben Judd
Producer, Capcom

STORY

Der Angriff der Imperialen kam unerwartet und hat die Föderalen Staaten von Amerika (FSA) in ihrem Zentrum getroffen. Den Imperialen, angeführt von ihrem charismatischen und faschistischen Anführer Generalissimo Killt, ist es gelungen, in das Territorium der FSA vorzudringen und strategische Standorte sowie Industrieeinrichtungen unter ihre Kontrolle zu bringen.

Killt und seine imperialen Truppen sind in den Besitz eines geheimen Militärprogramms mit dem Codenamen „Projekt Albatross“ gelangt. Die Dokumente stammen von einem längst vergessenen Militärregime und enthalten Pläne aus einer längst vergangenen Zeit, die eine ungeheuer mächtige Waffe beschreiben.

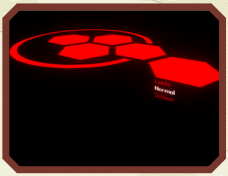
Die FSA entsendete ihren Topagenten Joseph Gibson, Spitzname „Super Joe“, um mehr über „Projekt Albatross“ herauszufinden. Die Mission flog jedoch auf und Joe fiel in die Hände der Imperialen und wird nun an einem unbekannten Ort festgehalten.

Die Aufgabe, „Super Joe“ aus den Klauen der Imperialen zu befreien und deren Pläne zu durchkreuzen, scheint eine klassische „Mission Impossible“ zu sein. Ein einfacher Soldat hätte nicht die geringste Chance auf Erfolg Die FSA brauchen etwas anderes. Deswegen müssen sie auf ein härteres Mittel zurückgreifen: den Bionic Commando ...

SPIELSTART

Entscheiden Sie sich zunächst, ob Sie eine Kampagne im Solo-Modus oder im 2-Spieler-Koop-Modus spielen möchten.

Schwierigkeitseinstellungen



Wählen Sie Ihren Schwierigkeitsgrad:

» Leicht
» Normal
» Schwer
» ????? — es steht ein Extramodus für absolute Elitekommandos zur Verfügung.

Jeder Schwierigkeitsgrad hat seine eigenen speziellen Features. Bei „Leicht“ stehen Ihnen Sicherheitsstützen zur Verfügung, die Sie davor bewahren, in einige Abgründe zu stürzen. „Normal“ ist der ganz normale Durchschnittsmodus. Bei „Schwer“ warten Ihre Feinde nicht auf Ihren Angriff, sondern attackieren Sie mit Granaten und Attacken von oben. Haben Sie auch diesen Schwierigkeitsgrad gemeistert, wartet auf die Mutigsten der Mutigen noch eine weitere Überraschung.

Übersichtskarte

Verwenden Sie die Übersichtskarte, um mit dem Hubschrauber die einzelnen Gebiete zu überfliegen. Bewegen Sie sich mit dem linken Stick oder den Richtungstasten auf den Karten die Wege entlang und drücken Sie die ◉-Taste, wenn Sie sich über dem Gebiet befinden, das Sie erkunden möchten. Je mehr Missionen Sie erfolgreich abschließen, desto mehr Gebiete werden auf der Übersichtskarte für Sie zugänglich.

KONFRONTATION MIT DEM FEIND

Während Sie sich auf der Übersichtskarte von Gebiet zu Gebiet bewegen, kann es passieren, dass Sie einem imperialen Konvoi begegnen (auf der Übersichtskarte durch einen Laster dargestellt). Mit ihren Luftabwehrraketen zwingen die Imperialen Sie zur Landung und zur direkten Konfrontation. Durch Drücken der ◉-Taste können Sie nun Ihren Arm sehr schnell kreisen lassen und so Feinde und Kugeln abwehren. Sobald Sie das Fahrzeug mit der Luftabwehrrakete zerstört haben, können Sie zur Karte zurückkehren.

Speichern

Das Spiel wird automatisch in regelmäßigen Abständen gespeichert. So können Sie Spiele jederzeit abbrechen und sie später im selben Gebiet fortzusetzen. Es steht ein Speicherplatz für die Solo-Kampagne und einer für die 2-Spieler-Koop-Kampagne zur Verfügung. Für zusätzliche Speicherplätze müssen Sie ein weiteres Benutzerkonto einrichten.

Spiel laden

Wenn Sie im Hauptmenü „Fortsetzen“ auswählen, gelangen Sie zur Karte des Gebiets, in dem Sie sich zuletzt aufgehalten haben. Sie beginnen in diesem Gebiet ganz von vorne, behalten aber Ihr gesamtes Inventar, unabhängig davon, ob Ihnen Extraleben zur Verfügung stehen oder nicht.

Punkte

Punkte sammeln Sie auf ganz unterschiedlichen Wegen. Ihre Gesamtpunktzahl wird in die Online-Bestenlisten aufgenommen. Sie erhalten umso mehr Punkte, je schneller Sie ein Gebiet abschließen. Sie können Punkte-Token von besiegten Gegnern einsammeln und in jedem Kommunikationsraum das Hacker-Minispiel absolvieren.

2-Spieler-Koop

In der Solo-Kampagne kann jederzeit durch Drücken der START-Taste auf einem anderen Controller ein weiterer Spieler einsteigen. Vor dem Einstieg eines weiteren Spielers wird die Solo-Kampagne beendet und Spieler 1 wird gefragt, ob er seinen Spielstand speichern möchte. Der Spielstand im 2-Spieler-Koop-Modus wird dann auf einem separaten Speicherplatz gespeichert.

Sie sind tot!

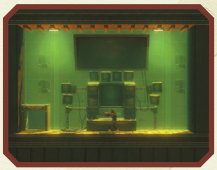
Sie sterben, wenn Ihre Gesundheitsanzeige auf Null sinkt oder Sie aus dem Bildschirm fallen. Wenn Sie über Extraleben verfügen, wird das Spiel am letzten Kontrollpunkt fortgesetzt. Wenn Sie gestorben sind, ohne zuvor einen Kontrollpunkt passiert zu haben, wird das Spiel am Ausgangspunkt des Gebiets fortgesetzt.

ERKUNDUNG DES SCHLACHTFELDS

Kontrollpunkte

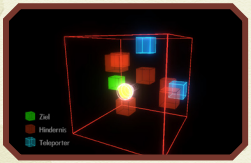
In jedem Gebiet befindet sich eine Tür zu einem Kontrollpunkt – möglicherweise ist es die Tür zu einem Kommunikationsraum. Gehen Sie einfach hindurch. Sollten Sie in diesem Gebiet sterben, aber noch über Extraleben verfügen, so wird das Spiel an der Tür des Kontrollpunkts fortgesetzt.

Kommunikationsräume



KOMMUNIZIEREN MIT DEM HQ

In jedem Gebiet befindet sich mindestens ein Kommunikationsraum. Benutzen Sie ihn, um sich mit dem HQ in Verbindung zu setzen, Neuigkeiten zu erfahren sowie Zutritt zum Boss-Raum des Gebiets zu erhalten. Stellen Sie sich zum Betreten des Kommunikator-Terminals direkt davor und bewegen Sie den linken Stick nach vorne oder drücken Sie die Aufwärtstaste.



INS FEINDLICHE NETZWERK HACKEN

Befinden Sie sich in einem Kommunikationsraum, haben Sie die Möglichkeit, sich in das feindliche Netzwerk zu hacken. Durch erfolgreiches Hacken gelangen Sie oftmals an geheime und nützliche Informationen. Ein fehlgeschlagener Versuch löst den Alarm aus und sorgt dafür, dass feindliche Truppen am Tatort erscheinen.

Drehen Sie mit dem linken Stick oder den Richtungstasten den Puzzle-Würfel und lassen Sie die gelbe Kugel mit der ⊗-Taste in die angegebene Richtung rollen (immer in Richtung der entfernten Wand). An roten Blöcken stoppt die Kugel, während sie an blauen Blöcken teleportiert wird. Ziel ist es, den grünen Block zu erreichen, ohne in das schwarze Loch außerhalb des Puzzle-Würfels zu fallen.

FSA-Lager

Die roten Symbole auf der Übersichtskarte markieren die FSA-Lager. Das Wichtige an den FSA-Lagern ist die Tatsache, dass Sie dort die Computer-Chips zum Aktualisieren Ihres Kommunikators finden.

MIT VERBÜNDETEN REDEN

Innerhalb der FSA-Lager können Sie mit FSA-Soldaten und dem Personal reden, um mehr über die Welt von Bionic Commando zu erfahren und taktische Tipps für die bevorstehenden Herausforderungen zu erhalten. Stellen Sie sich direkt vor einen Verbündeten und bewegen Sie den linken Stick nach vorne oder drücken Sie die Aufwärtstaste, um mit einem Verbündeten zu reden.

CHALLENGE-RÄUME
In jedem FSA-Lager befindet sich ein Terminal für Challenge-Simulationen, das sind virtuelle Trainings-Camps, in denen Sie Ihre Technik mit dem bionischen Arm verfeinern können. Ihre Bewertung richtet sich danach, wie schnell es Ihnen gelingt, die Aufgaben zu erfüllen. Es wird festgehalten, welche Räume Sie besucht und welche Bestzeiten Sie erzielt haben. Sobald Sie einen Challenge-Raum erreicht haben, wird er im Hauptmenü aufgeführt, und Sie haben jederzeit die Möglichkeit, Ihre bestehenden Rekorde anzugreifen.

Gesundheitsanzeige

An der Gesundheitsanzeige können Sie ablesen, wie viel Energie Ihnen noch zur Verfügung steht. Die Gesundheitsanzeige sinkt, wenn Ihnen durch Feinde Schaden zugefügt wird. Sie verlieren ein Leben, wenn sie auf Null sinkt.

GESUNDHEIT VERBESSERN
Gegner verlieren möglicherweise Gesundheits-Pick-Ups, wenn Sie sie besiegt haben. Die Medi-Kits gibt es in drei Größen, die Ihre Gesundheit in unterschiedlichem Maße verbessern.

Extraleben

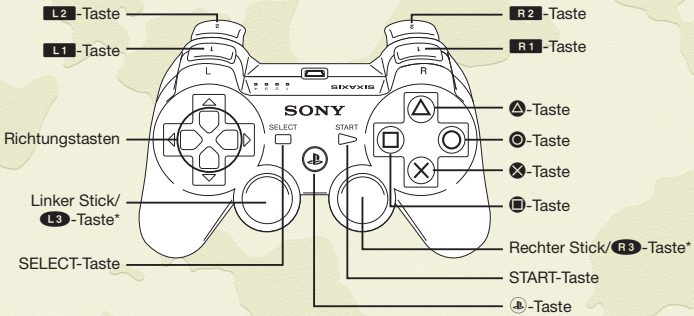
Sie beginnen das Spiel mit drei Leben. Jedes Mal, wenn Sie sterben, verlieren Sie ein Leben und setzen das Spiel am letzten Kontrollpunkt fort, den Sie passiert haben. Wenn Sie alle Ihre Leben verloren haben, gelangen Sie automatisch auf die Übersichtskarte zurück. Schließen Sie ein Gebiet mit weniger als drei Leben ab, werden Ihre Restleben automatisch auf drei zurückgesetzt. Verloren gegangene Leben können außerdem durch das Einsammeln von Extraleben-Pick-Ups zurückerlangt werden.

Schlachtfeldgeheimnisse

Auf den Schlachtfeldern begegnen Sie nicht nur einer Reihe von Gefahren, sondern haben außerdem die Möglichkeit, Geheimnisse zu enthüllen.

SPIELSTEUERUNG

SIXAXIS™ Wireless-Controller (für PLAYSTATION®3)



*Die Tasten L3 und R3 funktionieren, sobald die Sticks gedrückt werden.

-Taste	Nicht verwendet
-Taste	Granaten
-Taste	Bionischer Arm
-Taste	Waffe abfeuern
L1 -Taste	Zur vorigen Waffe wechseln
R1 -Taste	Zur nächsten Waffe wechseln
Linker Stick / Richtungstasten	Bewegen
Rechter Stick	Hyper-Bazooka-Rakete kontrollieren
START -Taste	Pausenbildschirm
SELECT -Taste	Inventarbildschirm

Standardaktionen

GEHEN / RENNEN: Linker Stick / Richtungstasten
Drücken Sie den linken Stick ein wenig nach vorne, um zu gehen, oder ganz nach vorne, um zu rennen. Mit den Richtungstasten können Sie nur laufen.

HOCKE: Linken Stick nach unten drücken oder Abwärtstaste drücken
Bewegen Sie den linken Stick nach unten oder drücken Sie die Abwärtstaste, um in die Hocke zu gehen und unerwünschte feindliche Aufmerksamkeit zu vermeiden.

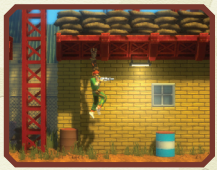
WAFFE ABFEUERN: ⊗-Taste
Drücken Sie zum Abfeuern der aktuellen Waffe die ⊗-Taste. Sie können schießen, während Sie stehen, gehen, rennen, sich ducken oder gerade an Ihrem bionischen Arm hängen – nur während des Schwingens ist das Schießen nicht möglich.

WAFFE WECHSELN: L1-Taste oder R1-Taste
Sie können während einer Mission oder auf dem Inventarbildschirm jederzeit Ihre Waffe wechseln.

KUGELN ABWEHREN
Während Sie feindlichem Feuer auf Oberkörperhöhe durch einfaches in die Hocke gehen ausweichen können, müssen Sie bei Schüssen auf Beinhöhe in die Hocke gehen und gleichzeitig die Kugel mit Ihrem bionischen Arm abwehren.

Bionischer Arm

DEN ARM AUSFAHREN
Sie müssen ruhig stehen und die ◉-Taste drücken, um den bionischen Arm ausfahren zu können. Wenn Sie keine Richtungstaste drücken, wird der Arm im 45°-Winkel nach vorne ausgefahren. Befinden Sie sich in der Luft, kann der Arm durch Drücken der ◉-Taste auf die gleiche Art ausgefahren werden.



NACH OBEN / LINKS / RECHTS AUSFAHREN
Drücken Sie, wenn Sie ruhig stehen, die Richtungstasten oder bewegen Sie den linken Stick nach vorne und drücken Sie die ◉-Taste, um den Arm auszufahren. Wenn Sie im Laufen den Arm ausfahren, stoppen Sie automatisch ab. Wenn Sie die ◉-Taste drücken, während Sie in der Hocke sind, wird der Arm nach vorne ausgefahren.

GREIFHAKEN
Der aus- oder eingefahrene bionische Arm findet an jeder „greifbaren" Oberfläche Halt, die Sie mit dem Greifhaken berühren. Drücken Sie zum Loslassen die entgegengesetzte Richtungstaste oder bewegen Sie den linken Stick in die entgegengesetzte Richtung.

SCHWINGEN UND GREIFEN IN DER LUFT
Wenn Sie mit diagonal nach vorne ausgefahrenem Arm auf dem Boden stehen, können Sie einen Schwung ansetzen, indem Sie sich nach vorne bewegen.

» Schwingen und loslassen – Drücken Sie den linken Stick und bewegen Sie ihn nach vorne oder drücken Sie die Vorwärtstaste, bis Sie das Ende des Schwungbogens erreicht haben.
» Richtung ändern – Während Sie durch die Luft fliegen, können Sie den Arm herausschnellen lassen und nach hinten greifen, um die Richtung zu ändern, oder nach oben greifen, um sofort zu stoppen.
» In der Luft nach vorne ausfahren – Wenn Sie sich in der Luft befinden, können Sie durch das Bewegen des linken Sticks nach unten oder durch Drücken der Abwärts taste und anschließendes Drücken der ◉-Taste den Arm ausfahren.

BALANCIEREN

Wenn Sie sich mit dem bionischen Arm an einer Fläche festhalten, können Sie sich durch Drücken der ◉-Taste in Richtung der Fläche ziehen lassen. Wenn Sie also unter einer Plattform hängen, können Sie sich durch Drücken der ◉-Taste bis direkt unter die Plattform hochziehen. Drücken Sie den linken Stick nach vorne oder die Aufwärtstaste, um auf die Plattform zu klettern.

Sie können nicht nach unten klettern. Wenn Sie unter die Plattform gelangen wollen, auf der Sie sich befinden, müssen Sie sich vom Rand fallen lassen und im Fallen mit dem bionischen Arm nach der Plattform greifen.

OBJEKTE GREIFEN / HOCHHEBEN

Heben Sie Objekte wie Fässer hoch, indem Sie den bionischen Arm ausfahren und die ◉-Taste drücken. Während Sie ein Objekt halten, können Sie es als Schutzschild gegen Projektile einsetzen.

Werfen Sie mit Fässern, indem Sie die ◉-Taste drücken, oder rollen Sie sie über den Boden, indem Sie den linken Stick nach unten bewegen oder die Abwärtstaste und gleichzeitig die ◉-Taste drücken.

SPIELBILDSCHIRME

Hilfe und Optionen

Während des Spiels können Sie durch Drücken der START-Taste dieses Menü aufrufen und anschließend „Hilfe und Optionen“ auswählen. Hier können Sie die Spielsteuerung anpassen sowie die Einstellungen für Musik, Soundeffekte und den geteilten Bildschirm ändern. Dieses Menü ist auch vom Hauptmenü aus zu erreichen.

Inventarbildschirm

x 3
Gebiet 1
Die Ölraffinerie
Die Sicherung des Ölvorkommens war eines der ersten Komplexe der Imperialen. Sie bewerten diese Ölfelder und Wasserverarbeitungsanlagen mit einem Blitzkrieg. Jetzt bewachen die Imperialen diesen Gebäudekomplex sorgfältig in dem Wissen, dass sein Verlust ein harter Rückschlag wäre.
Revolver
Der FSA-Standardrevolver kann relativ langsame Geschosse. Effektiv gegen Menschen, weniger effektiv gegen Drohnen und Schutzschilde. Tipp: Feuern Sie auf kurze Distanz, erhöht das die Schussfrequenz. Sie
x 5
Datenbank

Während des Spiels gelangen Sie durch Drücken der SELECT-Taste auf den Inventarbildschirm, auf dem Sie Upgrades und verbesserte Fähigkeiten sehen und über den der Zugriff auf die Datenbank möglich ist. Gelbe Symbole stehen für Standardwaffen, blaue Symbole für aufgewertete Waffen. Transparente Symbole stehen für Waffen und Objekte, die Sie noch einsammeln müssen. Hier können Sie zudem Einzelheiten zu zahlreichen Waffen erfahren, Ihre aktuelle Waffe austauschen und nützliche Informationen zu dem Gebiet erhalten, in dem Sie sich gerade befinden.

Datenbank

Die Datenbank funktioniert wie ein Logbuch für die Informationen, die Sie während Ihrer Abenteuer sammeln. Wenn es voll ist, zeigt es eine Liste aller Objekte, Feinde, Figuren, Orte und Phänomene an, die Ihnen auf Ihren Missionen begegnet sind. Achten Sie darauf, die Datenbank regelmäßig zu überprüfen und lesen Sie immer mal wieder die letzten Einträge, denn sie enthalten wertvolle Informationen. Auf die Datenbank können Sie vom Inventarbildschirm aus zugreifen.

PICK-UPS

Punkte-Token

Die Punkte-Token bescheren Ihnen Punkte, die in Ihre Gesamtpunktzahl eingerechnet werden. Diese wiederum findet Eingang in die Online-Bestenlisten. Wenn Sie Feinde besiegt haben, verlieren die stärksten die wertvollsten Punkte-Token und die schwächsten die weniger wertvollen.

Medi-Kits

Mit kleinen Medi-Kits wird Ihre Gesundheit nur ein wenig aufgewertet, mit mittleren ein bisschen mehr und mit großen wird sie stark aufgewertet.

Extraleben

Mit jedem Extraleben-Pick-Up erhöht sich Ihre Anzahl von Leben um eins. Je mehr Leben Sie haben, desto größer sind Ihre Chancen, einzelne Gebiete abzuschließen.

WAFFEN

Auf Ihrem Weg durch die einzelnen Gebiete werden Sie mit zusätzlichen Waffen für Ihr Waffenarsenal belohnt. Es gibt insgesamt sieben unterschiedliche Waffen sowie sieben versteckte Upgrades, mit denen Sie die Effektivität Ihrer Waffen erhöhen können.

START
Zu Beginn des Spiels verfügen Sie lediglich über eine ganz gewöhnliche Schusswaffe, den .45er-Revolver „Daisy“. Eine verlässliche Waffe, die Ihnen während des gesamten Spielverlaufs zur Verfügung steht.

WAFFEN WECHSELN
Sobald Ihnen mehrere Waffen zur Verfügung stehen, können Sie sie jederzeit durch Drücken der L1- und R1-Tasten austauschen. Das Wechseln Ihrer Waffen kann mitunter von entscheidender Bedeutung sein, denn viele Feinde sind gegen bestimmte Waffen immun und bei anderen besonders verwundbar.

GRANATEN
Sobald Granaten Teil Ihres Waffenarsenals geworden sind, können Sie sie durch Drücken der ●-Taste ganz einfach zum Einsatz bringen. Und vergessen Sie nicht, dass Granaten auch geworfen werden können, wenn Sie gerade eine andere Waffe im Anschlag haben. Wenn Sie sie im Rennen werfen, können Sie bedeutend weiter werfen, und wenn Sie sie in geduckter Haltung abwerfen, können Sie sie von der Plattform, auf der Sie sich befinden, auf die darunter liegende fallenlassen.

Waffen aufwerten

Die Effektivität der Waffen kann mithilfe von versteckten Waffen-Upgrades verbessert werden. Im gesamten Spiel sind sieben Geräte versteckt, mit denen Waffen-Upgrades durchgeführt werden können.

GEGENSTÄNDE

Eiserne Stiefel

Das Schwingen in einen Gegner hinterlässt zwar einen Eindruck, richtet aber keinen Schaden an. Es sei denn, es werden diese Eisentreter getragen. Wer diese Stiefel an den Füßen trägt, kann die meisten gegnerischen Verteidigungen durchbrechen.

Rüstung

KUGELSICHERE WESTE, HELM UND SCHIENBEINSCHÜTZER

Jedes dieser drei Upgrades ist Teil einer kompletten Körperrüstung. Wenn Sie mit nur einem Teil ausgerüstet sind, wird der erste Schuss, der Sie auf einer Mission trifft, abgefälscht. Bei zweien werden die ersten beiden Schüsse abgefälscht und bei drei Teilen die ersten drei.

GEGENSTÄNDE

Kommunikator-Chip

Ihr Standard-Kommunikator ist am Anfang mit einem roten Kommunikator-Chip ausgestattet, kann aber mit drei weiteren aufgerüstet werden – dem grünen, dem gelben und dem blauen Chip. Der Kommunikator kann sich mithilfe der einzelnen Chips mit weiteren Computern in den feindlichen Kommunikationsräumen verbinden. Dies ist für das Abschließen der einzelnen Missionen sowie das Durchdringen der jeweiligen Gebiete von äußerst wichtig.

Leuchtfackel

Die Leuchtfackel können Sie einsetzen, um an dunklen Orten sehen zu können. Sie wird automatisch aktiviert, wenn Sie sich in einer stockfinsteren Umgebung befinden. Ihnen stehen Leuchtfackeln in unbegrenztem Ausmaß zur Verfügung. Sie brauchen also keine Angst davor zu haben, im Dunkeln umherirren zu müssen.

Power-Klaue

Die Power-Klaue ist ein Upgrade für Ihren bionischen Arm. Mit ihr ist es möglich, Feinde zu greifen und sie als Schutzschilde einzusetzen. Zum Schwingen müssen Sie die Feinde jedoch loslassen. Feinde, die Sie als Schutzschild einsetzen, sterben nach ein paar Treffern und werden automatisch fallengelassen.

Die Erlaubnisakte

Die Erlaubnisakte benötigen Sie, um den Luftraum von Gebiet 6 nach Gebiet 8 zu durchqueren. Mit anderen Worten, Sie brauchen sie, um zum letzten bekannten Aufenthaltsort von „Super Joe“ zu reisen.

NETZWERK

Sie können sich die Einzelspieler-Bestenlisten in den Statistiken ansehen, indem Sie sich über das Netzwerkmenü mit dem PLAYSTATION®Network verbinden. Die Services des PLAYSTATION®Network umfassen Bestenlisten und Informationen zu Spielern aus aller Welt.

REMOTE PLAY

Dieses Spiel unterstützt Remote Play und kann mit PSP™ (PlayStation®Portable) gespielt werden. Weitere Informationen sowie die Remote Play-Einstellungen finden Sie im Online-Benutzerhandbuch unter http://manuals.playstation.net/document/.

Die Standardsteuerung des PSP™-Systems (PlayStation®Portable) und des PLAYSTATION®3-Systems ist identisch.

Bei der Steuerung einer Hyper-Bazooka-Rakete kontrollieren Sie mit dem Analog-Stick die Bewegungen des Spielers, während Sie mit den Richtungstasten die Rakete lenken.

MEHRSPIELER

Im Offline-Modus können bis zu vier Spieler in einer Arena gegeneinander antreten.

Figuren

Jede der einzelnen Mehrspielerfiguren hat ihre ganz eigenen Vor- und Nachteile.

NATHAN SPENCER
Der Held mit dem bionischen Arm und der schmissigen Sonnenbrille.

» Munition: Durchschnittlich
» Schaden: Durchschnittlich
» Gesundheit: Durchschnittlich

SUPER JOE
Der FSA-Held, der von den Imperialen entführt wurde. Super Joe steht nur im Mehrspielermodus zur Verfügung, wenn Sie ihn zuvor erfolgreich im Kampagnen-Modus befreit haben.

» Munition: Überdurchschnittlich
» Schaden: Durchschnittlich
» Gesundheit: Unterdurchschnittlich

GENERALISSIMO KILLT
Der größenwahnsinnige Anführer der imperialen Armee strebt die Weltherrschaft an. Er steht zur Verfügung, sobald Sie ihm im Kampagnen-Modus begegnet sind.

» Munition: Durchschnittlich
» Schaden: Unterdurchschnittlich
» Gesundheit: Überdurchschnittlich

GROEDER
Spencers Erzfeind. Er steht zur Verfügung, sobald Sie den gesamten Kampagnen-Modus abgeschlossen haben.

» Munition: Unterdurchschnittlich
» Schaden: Überdurchschnittlich
» Gesundheit: Durchschnittlich

Mehrspieler-Modi

DEATHMATCH
Lassen Sie die Kämpfer einzeln oder in Teams antreten (2 gegen 2, 1 gegen 2, 1 gegen 3 oder 1 gegen 1 gegen 2). Stellen Sie für das Spiel entweder ein Tötungs- oder ein Zeitlimit ein. Es gewinnt der Spieler, der als erster das Tötungslimit erreicht hat oder derjenige, der nach Erreichen des Zeitlimits die meisten Gegner ausgeschaltet hat.

ÜBERLEBENSKAMPF
Alle Spieler verfügen über eine begrenzte Anzahl von Leben. Es gewinnt derjenige, der als letzter übrig bleibt, oder derjenige, der nach Erreichen des Zeitlimits die meisten Leben übrig hat.

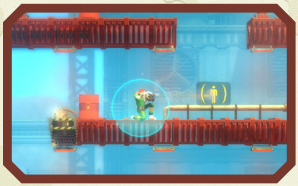
BODEN NICHT BERÜHREN
In diesem Modus richten die Waffen keinen Schaden an. Getroffene Spieler geraten jedoch aus dem Gleichgewicht und verlieren ihren Halt auf den Plattformen. Die einzige Gewinnbedingung ist es, die anderen Spieler mit Waffengewalt auf den Boden der Arena zu zwingen und sie den dort lauernden Gefahren auszuliefern. Der letzte noch stehende Mann gewinnt! Schneiden Sie mit geschickten Schwungmanövern Ihren Gegnern die Wege ab und schicken Sie sie zu Boden.

Mehrspieler-Pick-Ups

Im Laufe eines Mehrspielermatches werden zahlreiche Waffen und Medi-Kits für die Kämpfer abgeworfen.

WAFFEN-PICK-UP

Alle Spieler beginnen mit ihrem Standardrevolver und den Granaten, können jedoch ihr Waffenarsenal mit den Waffen-Pick-Ups aufrüsten. Wenn Sie eine neue Waffe einsammeln, können Sie sie so lange verwenden, bis die Munition aufgebraucht ist, um dann automatisch wieder den Revolver zu verwenden.



SCHILD-PICK-UP

Mit diesem zeitlich begrenzt einsetzbaren Schild-Pick-Up können Sie bis auf Strahlenwaffen alles abwehren.

MEDI-KIT

Funktioniert wie im Kampagnen-Modus.

TIPPS

» Besiegte imperiale Gegner lassen Punkte-Token fallen, wenn Ihre Lebensanzeige voll ist. Wenn Sie verwundet sind, verlieren sie auch manchmal Medi-Kits. Daher kann das Besiegen eines Gegners, wenn Sie selbst verwundet sind, dazu führen, dass eine maximale Punktausbeute nicht mehr möglich ist, da der Gegner andernfalls Punkte-Token verloren hätte. Um die maximale Punktzahl in einem Gebiet zu erreichen, müssen Sie alle Gegner besiegen und ihre Punkte-Token einsammeln – und zwar so schnell wie möglich und ohne selbst verwundet zu werden.

» Je schneller Sie ein Gebiet abschließen, desto höher ist die Punktausbeute, die Sie erzielen.

» Grundsätzlich lassen sich Roboter und Maschinen mit Strahlenwaffen bedeutend einfacher beschädigen als mit normalen Schusswaffen. Bei menschlichen Gegnern ist es genau andersherum. Sie erleiden durch Schusswaffen bedeutend größeren Schaden als durch Strahlenwaffen. Explosionen richten bei allen Feinden großen Schaden an, allerdings ist die Zielgenauigkeit bedeutend geringer. Schilde können ausschließlich mit Strahlenwaffen überwunden werden. Für ein bestmögliches Ergebnis müssen Sie einen Feind treffen und dann darauf achten, welche Farbe aufleuchtet. Gelb bedeutet, dass die Waffe nur einen geringen Schaden angerichtet hat, während rot bedeutet, dass die Waffe sehr effektiv ist. Wenn überhaupt kein farbiger Blitz zu erkennen ist, ist die Waffe vollkommen wirkungslos und Sie sollten schnellstmöglich eine andere auswählen.

MITWIRKENDE

Producer
Ben Judd, CAPCOM Japan

Creative Director
Simon Viklund

Art Director
Jakob Tuchten

Lead 3D Artist & Level Designer
Arvid Nilsson

3D Artists
Peter Stråhle
Wendy Young
Jörgen Wänerskär
Stellan Johansson

Animator
Anders Westin

Lead Gameplay Programmer
Håkan Rasmussen

Gameplay Programmers
Bertil Hörberg, Karl B Werf

Effect Creators
Anders Flodihn, Magnus Anteroinen, Andrew Hamilton

Hacking Puzzle Programmer
Björn Kristoffersson

Sound Designers
Henrik Anréus, Jonatan Crafoord

Music
Simon Viklund

Engine Programmers
Niklas Frykholm
Guillaume Gernez
Jonas Hulten
Viktor Linder
Benbuck Nason
Tobias Persson
Cedric Perthuis
David Potages

Comic Panel Dialog Artist
Toshiaki „Shinkiro“ Mori, CAPCOM Japan

Game Scenario Writer
Douglas Furén

1988 Version Translator and Scenario Editor
Gearoid Reidy, CAPCOM Japan

End Credits Bionic Commando Theme
Marika Suzuki, CAPCOM Japan

Vocal Talent
„Chimaera“
„Orbot“
„Hank Heaven“
„The Craft“

Additional Design
Peter Johansson
Martin Bergquist

Additional Art
Philip Klevestav

Additional Animation
Anders Bodbacka
Kenneth Johansson

Additional Sound Design
Anders Christiansson

Additional Level Design
Matthias Schmidt
Oskar Törnros
Guillaume Mroz
Daniel Platt
Ilija Petrusic

Localization, CAPCOM Japan
Yoshifumi Yamashita
Brandon Gay
Kaori Funakoshi
Florian Seidel
Gianluigi Riccio
Ludovic Charroux
Enric Sarrado

Project Quality Assurance Lead, GRIN
Viktor Viklund

Quality Assurance Manager, GRIN
Jaqub Ajmal

Quality Assurance, GRIN
Johanna Björk
Kristofer Dahl
Mikael Eyewood
Artur Foxander
Mattias Sundell

Data Manager
Ludvig Vikström

Quality Assurance, CAPCOM Japan
Masayasu Mukai
Shigemi Komatsu
Yasuhiro Matsuo
Akihiro Matsumura
Tomoyoshi Matsumoto
Takanori Fujisawa
Takayuki Akagawa
Takahiro Tokuda
Takeshi Nishimoto

Closed Beta Testers
Niklas Lindgren
Sofia Ollesdotter
Claes Nyman
Jonathan Adut
Henning Sjöberg
Jason Storhed
Jacob Tynnersson
Cem Sundquist
Peter Jansson

Peter Berglund
Daniel Sjöström
Mats Nyman
August Bergh
Thomas Arcueid
Seabastian Magnusson
Yasmin Ajmal
Emelie Edholm
Henry Salminen
Johan Ragnewall

The Original Bionic Commando NES Team
Hotaru.B
Terukun
Junchan
Gamereon
Haihoo.K
Ichirou
Twilight
Oki Chan
Windy
Gondamin
Hatchan

Vielen Dank an
Michael Pattison, CAPCOM Europe
Ben LeRougetel, CAPCOM Europe
Frank Filice, CAPCOM US
Chris Kramer, CAPCOM US
Christian Svensson, CAPCOM US
Junpei Isejima, CAPCOM Japan
Yasuko Yasuda, CAPCOM Japan
Noriko Watanabe, CAPCOM Japan
Liana Larson, CAPCOM Japan
Masayuki Fukumoto, CAPCOM Japan
Mayuko Kusume, CAPCOM Japan
Kohei Kubota, CAPCOM Japan
Yoko Furukawa, CAPCOM Japan
Emi Boku, CAPCOM Japan
Hironobu Takeshita, CAPCOM Japan
Jeffrey Kang
Scott Kessler
Gavin Bachner
Dean Tersigni
Florian Seidel, CAPCOM Japan
Jon Airhart, CAPCOM Japan
Andrew Alfonso, CAPCOM Japan
Joseph „Bubblejack“ Bruce
James Gaponese
OSU DEALL Program und Teaching Staff
Ben Turner (Coole Visitenkarten!)

Ein besonderer Dank gilt
Keiji „Inafking“ Inafune, CAPCOM Japan (Big Boss)
Jun Takeuchi, CAPCOM Japan (Little Boss)

… und Ihnen!!!

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. MITWIRKENDE

Marketing
Nique Fajors

Product Marketing
Emily Anadu
Frank Filice
John Diamonon
Colin Ferris

Creative Services
Francis Mao
Christine Converse
Kevin Converse
Stacie Yamaki
Lindsay Young

Public Relations
Chris Kramer
Melody Pfeiffer
Timothy Ng
Jason Allen

Community
Seth Killian
Christopher Tou

Customer Service
Darin Johnston
Randy Reyes

Legal
Estela Lemus

Licensing
Germaine Gioia
Junta Saito
Josh Austin
Amelia Denegre

Quality Assurance
Takashi Kubozono

GRIN

BINK VIDEO

CAPCOM®

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC., 800 Concar Drive, Suite 300, San Mateo CA 94402-2649.

©CAPCOM CO., LTD. 2008. ALL RIGHTS RESERVED. BIONIC COMMANDO, CAPCOM und das CAPCOM LOGO sind eingetragene Marken von Capcom CO., LTD. Das Einstufungssymbol ist eine Marke der Entertainment Software Association. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.
Uses Bink Video. Copyright ©1997-2008 by RAD Game Tools, Inc.

“PLAYSTATION” is a registered trademark and “PS3” is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. SIXAXIS is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © 2007 Sony Computer Entertainment Inc.

For PLAYSTATION®3 support, visit playstation.com or refer to the telephone list below:

Customer Service Numbers

Australia
1300 365 911*
*(Calls charged at local rate.)

Österreich
0820 44 45 40**
**(0,116 Euro/Minute.)

Belgique/België/Belgien
011 516 406
Tarif appel local / Lokale kosten

Česká republika
222 864 111
Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111

283 871 637
Po - Pa 10:00 - 18:00 Help Line
Tarifováno dle platných telefonních sazeb.

Danmark
70 12 70 13
support@dk.playstation.com Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21

Suomi
0600 411 911
0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com
maanantai - perjantai 15-21

France
0820 31 32 33
prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi

Deutschland
01805 766 977**
**(0,12 Euro/minute)

Ελλάδα
00 32 106 782 000**
**Εθνική Χρεωση

Ireland
0818 365065
All calls charged at national rate.

Italia
199 116 266
Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00:
11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto

Malta
23 436300
Local rate.

Nederland
0495 574 817
Interlokale kosten.

New Zealand
09 415 2447
National Rate.

0900 97669*
*(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).

Norge
81 55 09 70
0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt
support@no.playstation.com Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15

Portugal
707 23 23 10**
**Serviço de Atendimento ao Consumidor/ Serviço Técnico.

España
902 102 102
Tarifa nacional

Россия
+7 (095) 238-3632

Sverige
08 587 822 25
support@se.playstation.com Mån-Fre 15-21, Lör-söndag 12-15

Suisse/Schweiz/Svizzera
0848 84 00 85*
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale

UK
08705 99 88 77
National rate. Calls may be recorded for training purposes